

Bietel



f1,- BF. 15 CLASSICS nummer 22

"KOM
MET BIETEL
HAASJE-OVER
SPELEN!"

GIL



BIETEL CLASSICS verschijnen eenmaal per maand. Een uitgave van CLASSICS NEDERLAND N.V. Alle rechten voorbehouden. Alleenverkoop in Nederland: N.V. Uitgeversmaatschappij CLASSICS NEDERLAND, Postbus 5028, Naarden; in België: N.V. WILLIAMS LEKTUUR, Postbus 5, 2300 - Turnhout. Printed in Italy - 1973.

Bietel
-TE LAND-
TER ZEE-
EN IN DE LUCHT!





L22








TE gek, zeg! We gaan ècht VLIEGEN!
Ja, in zo'n groot JET–vliegtuig!
De ZON tege-moet!
Dit reisje kost me al m'n zuur verdien-de spaarcen-tjes....ZUCHT!


Eh.... jawel, hoor! Luis-ter maar... UCHE-UCHE-UCHE-UCHE!
Ik heb je helemaal niet meer horen hoes-ten, Bietel! Heb je er NU al geen last meer van?


Ziezo, we zitten in de lucht! Nu kan je je veiligheids-riemen wel weer los maken, hoor!
MOOI!


...EINDE-LIJK V R IJ ! !
HIER BLIJVEN, Bietel! Daar mag je niet heen...dat is VERBODEN!


HALLO! Oh, mag ik even STUREN ...? Ik kan héél erg goed FIETSEN, hoor!
Maar vliegen en fietsen is niet hetzèlfde, jochie....
En bovendien is het niet toegestaan om... Nou ja...voor-uit dan maar!
169-2


Wat 'n bende METERTJES...! Zeg, stuur ik nou ècht?
Ja...maar de co-piloot helpt je er 'n beetje bij.
'n Héél klein beetje maar, hoor!


Zo, nu zal ik de passagiers even verwelkomen en daarna kun jij maar beter weer naar je plaats teruggaan, Bietel!
Ai, ai, KAPITEIN! Ik vond 't hartstikke aardig van u dat ik even mocht sturen!


Hier spreekt uw captain.....
.....Ja, en ik bestuur lekker het VLIEG-TUIG....IKKE...... B I E T E L ! !
Da's mijn BROER!
HEMEL!
NEE!!
Ik val FLAUW!
WAT? Een.....een KLEIN JOCHIE?!?


Wat nou? Is ze soms lucht-ziek? Laat MIJ maar even....
Nee, niks ervan....


BLUB! HIK! Goedenmorgen!
MEE jij.....en je blijft NAAST me zitten!
Hè, waaròm nou? Ze begint net wàkker te worden!
169-3


Dag, kapitein!
Dag, Bietel! Veel plezier, hoor!
HIJ zal best plezier heb-ben....maar WIJ?!
Ik vrees het ERGSTE!
IK OOK!


Kontroleer m'n pa maar eens goed, hoor! Hij smokkelt al on-ze spáárcentjes mee!
Bedankt voor de tip!
Bietel


Niets bijzonders te vinden! Dit mag-ie ALLEMAAL meenemen!
Waarom pikken jullie juist MIJN bagage...?
Om de KINDEREN te vermaken, meneer!


Om de kinderen te vermaken? Was dat soms JOUW idee, Bietel?
Ja, natuurlijk! Ik moest toch WAT doen om te ma-ken dat ze DIT niet zouden zien!
Bietel


OOOOHH!
Hie-hie!
Link beke-ken, Bietel!
169-4


Vind je 't goed als papa en ik vast naar het strand gaan, mam? Ja, hè?
Ja, dat is goed. Je zusje gaat even slapen en in die tussentijd kan ik rustig de koffers uitpakken!


Moet je je indenken, zeg.... 'n Paar uurtjes geleden zaten we nog midden in de winter! En nù ben je die nare hoest al kwijt...net wat de dokter zei...
Goed, hè pap! Maar ik moet je één ding eerlijk BEKENNEN.....
Z Z Z Z Z


....Weet je, die nare HOEST van me, hè..? Ach, hij SLAAPT al!
Z Z Z Z Z


Zo, wij zijn er ook! Waar is PAPA?
PAPA? Oh, da's waar ook! Die ligt hier-onder!


Geeuw! Waar ben ik? NEE! Wat NOU? Wat IS dit?
HO! Niet bewé-gen, hoor pap... dan stort m'n kas-téél in elkaar!
NIKS ERVAN! Je blijft liggen! 't Zou doodzonde zijn van zo'n prachtig zand-kasteel!
Maar....maar..... IK WIL GAAN ZWEMMEN!
169-5


Hé....als je mama nou 's een paar foto's laat nemen van je kasteel? Dan kunnen we 't daarná KAPOT maken!
Ja...da's 'n goed idee!


KLAAR! Trap 't nou maar in elkaar!
KLIK!


NEE! AH! OH! H E L P ! !
BOP!
BOP!


Wacht maar als ik jullie te pàkken krijg....
Rennen voor je léven, zus!


Nou....poeh.....HEB ik...poeh.... jullie!
LOPEN, zus!
Hé...kun je niet uitkijken?
'n Volwassen man nog wel!
169-6


HUP!!
HOEPLA!
HOLA!


SPAT!


Weet u niet dat het erg gevaarlijk is om in ONDIEP water te duiken, meneer?!
Ja....maar ik DOOK ook niet!


WELLES! U mag niet jokken! Ik heb het ZELF GEZIEN, hoor!
OOOHHH!


In dit ZALIGE OORD kun je alleen maar gelùkkig zijn en blij!
DAT BEN IK OOK!!
FIJN! Dan kunnen we gaan voetballen!


HIER! ZIE DIE maar 's te STOPPEN, Bietel! Wat 'n KOGEL, hè?
169-7







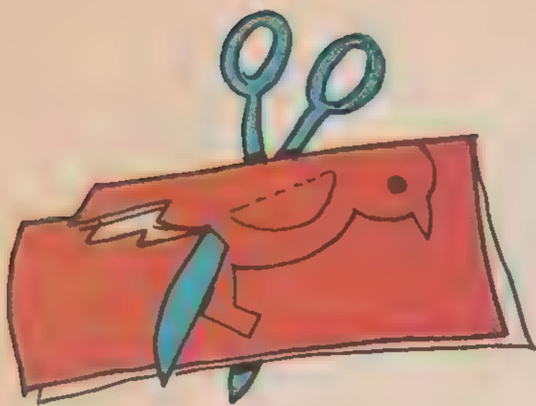
En 4 heerlijke vakantie-weken later....



En als het vliegtuig opstijgt.....

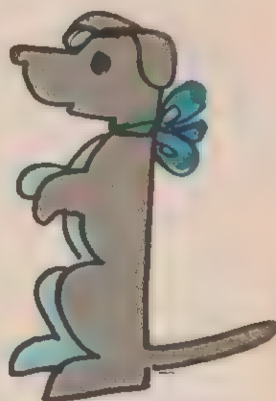


EINDE



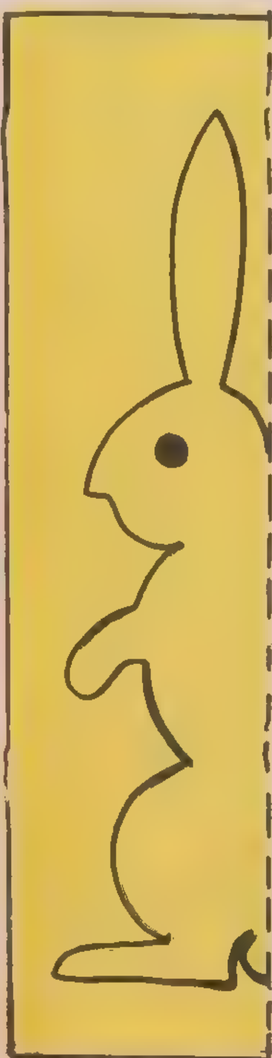
Met de schaar





Je kunt zelf verschillende leuke afbeeldingen van dieren maken, die ècht kunnen staan. Leuk voor op je kamertje.
Knip de hond, de haas en het vogeltje, die hieronder staan afgebeeld, uit en trek ze over op een dubbel gevouwen stukje papier.





Daarna knip je de dieren netjes uit.
Als je het papier iets openvouwt, blijven [illegible] keurig staan.
En je kunt ze nòg leuker maken door ze een strik om te doen of leuke kleurtjes te geven. Probeer of je zelf van andere dieren ook zoiets kunt maken, dan krijg je een leuke verzameling. Veel sukses!!

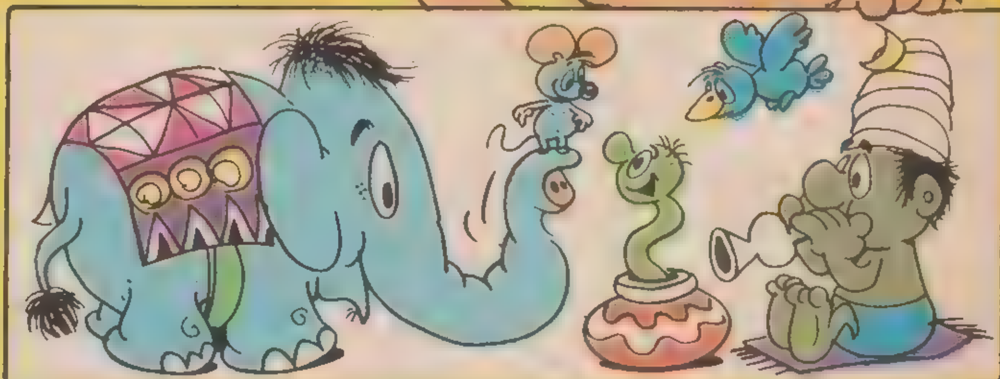


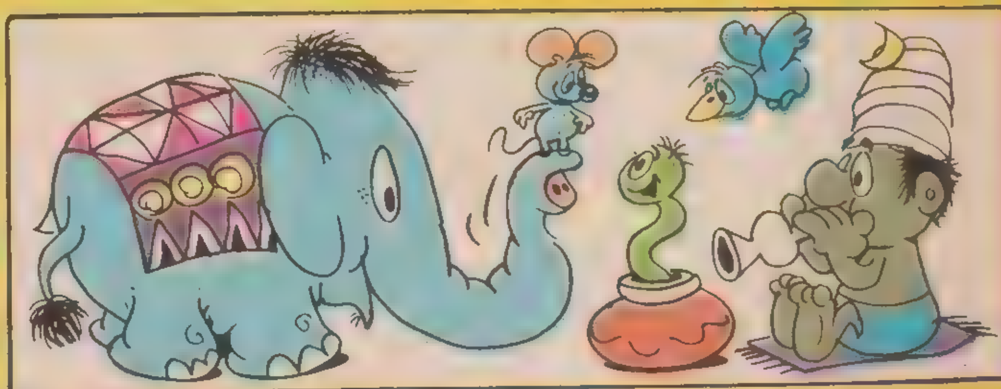


ZOEK DE FOUTEN!

Deze twee tekeningen lijken precies op elkaar. Maar als je goed kijkt zul je zien dat er in de onderste tekening VIJF dingen missen, die in de bovenste tekening wèl staan. Welke?
Het juiste antwoord vind je op bladzijde 30.





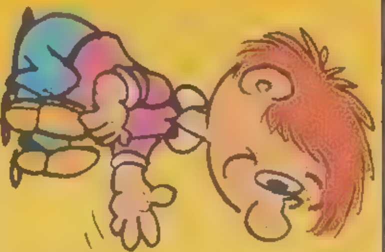




TEL DE CIRKELS

Hoeveel cirkels zie je in deze afbeelding?
De juiste oplossing staat op bladz.30.

WIE WORDT BIETEL?





Dit spelletje kun je met een heleboel vriendjes en vriendinnetjes spelen. Knip eerst het hoofd van Bietel uit. Elke speler moet een fiche (knoop) hebben om mee te spelen.

Leg Bietel plat op de grond en ga er zelf op een bepaalde afstand vandaan zitten. Probeer nu of je je fiche op Bietel's neus kunt gooien. Degene, die er het dichtste bij komt, is de winnaar en wordt uitgeroepen tot BIETEL!

MARIMONA'S LEUKE DAG



Marimona woonde op de bodem van de zee met haar ouders, broertjes en zusjes.

MARIMONA was een kleine zeemeermin, die op de bodem van de zee in 'n leuk koraalhuisje woonde. Haar huisje leek wel 'n paleisje....zo mooi was het. Marimona was zelf ook heel erg mooi en in haar lange haren droeg ze een prachtige, glinsterende kroon.

Marimona had een heleboel broertjes en zusjes en met z'n allen speelden ze vaak in een oud wrak van 'n schip, dat op de bodem van een grote baai lag.
Op 'n dag vonden ze een oude kist, die ze met geen mogelijkheid open konden krijgen. Marimona ging meneer Octopus om hulp vragen, maar die bromde dat hij geen tijd had voor zulke onbenullige dingen als schatkisten.
Maar Marimona bleef door zeuren en uiteindelijk stemde hij toe om mee te gaan.
Met al zijn armen begon meneer Octopus aan het deksel van de kist te trekken. Hij werkte ZO hard dat zijn gezicht er helemaal rood van werd. En uiteindelijk ging het deksel krakend open.

Oh....wat lagen er 'n prachtige dingen in.....allemaal glinsterende juwelen.
Marimona en haar broertjes en zusjes deden een heleboel kettingen en ringen om. Die waren zó zwaar dat ze nauwelijks nog naar huis konden zwemmen.

Een andere dag was Marimona alleen stiekem op onderzoek uitgegaan.
Ze zwom een hele tijd, voordat ze eindelijk de kust bereikte.....
Daar speelden een heleboel kinderen.
Er werden zandkastelen gebouwd, schelpen gezocht en balspelen gedaan.
Marimona zwom zo dicht mogelijk naar de kust en toen ze de kinderen riep, holden ze allemaal nieuwsgierig naar haar toe.
Hun mondjes vielen open van verbazing.... Ze hadden nog nooit een echte zeemeermin gezien!

Toen ze de kinderen vroeg of ze met haar in het water kwamen spelen, riepen ze allemaal heel hard JA!

Ze deden een zwemwedstrijd, die Marimona natuurlijk won. En ze speelden met de bal.....
Marimona had zo'n pret en ze lachte zó hard, dat haar kroontje bijna van haar hoofd viel.

Plotseling kwamen er een paar dolfijnen voorbij, die ook graag mee wilden spelen.
En toen kreeg Marimona een ideetje....

Ze vroeg aan de vissen of de kinderen op hun rug mochten rijden en er ging een gejuich op toen de dolfijnen ja knikten.

Nog nooit in hun leven hadden ze zo'n plezier gehad.....

Uren en uren lang speelden ze met de prachtige, witte dolfijnen.

Maar toen kwam er plotseling 'n reuze-zeeschildpad aan, die ruzie begon te maken met Marimona.

Ze heette Paddora en zij moest voor Marimona en haar broertjes en zusjes zorgen.

Ze was vreselijk boos dat het zeemeerminnetje er stiekem vandoor gegaan was.....en ze nam haar netjes mee terug naar het koraalrif.



De kinderen mochten op de rug van de dolfijnen meerijden.....

Marimona vertelde in geuren en kleuren wat ze allemaal had beleefd. Ze kreeg natuurlijk op haar kop van haar moeder, die toch ook wel 'n beetje moest lachen om alle grappige dingen die haar kleine meisje vertelde.

In de tuin rond het koraalhuisje groeiden prachtige planten in alle kleuren van de regenboog. En in die tuin woonden de mooiste vissen van de héle zee. Sommige waren gestreept zoals zebra's en andere waren vuurrood van kleur.

Na het eten maakten Marimona en haar broertjes en zusjes altijd een dansje met de vissen.
En dan speelden ze met elkaar totdat Paddora het tijd vond om naar bed te gaan.

Toen Marimona die avond in slaap viel, droomde ze over de mensen-kinderen en over de grote bal waarmee ze gespeeld had...

Oh....wat wàs het een héérlijke dag geweest!

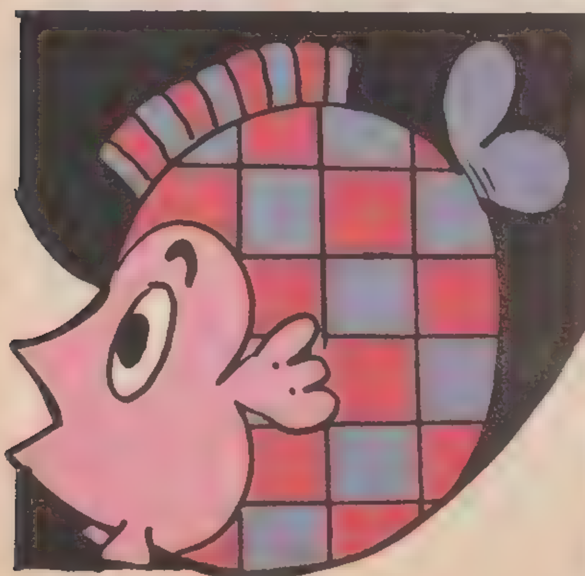
VISSEN-PUZZEL

Deze keer speciaal voor jullie een grappige vissen-puzzel. En echt niet zó moeilijk! Knip de vier stukjes, die hieronder staan afgebeeld uit...keurig netjes langs de zwarte lijnen. Als dat gebeurd is, moet je proberen de vissen zo in elkaar te leggen, dat de vier kleine vierkantjes één groot vierkant vormen.

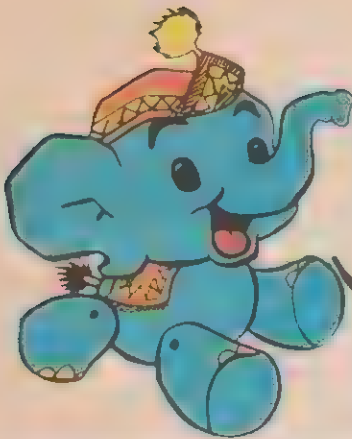
Denk je, dat je de juiste oplossing hebt gevonden, dan kun je op bladzijde 30 kijken of dat ook werkelijk zo is.









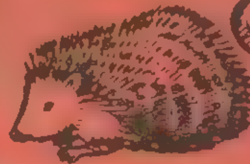


REBUS

Wanneer je van de dingen, die hieronder staan afgebeeld, de EERSTE letter neemt en deze in een bepaalde volgorde achter elkaar zet, komt er 'n woord te voorschijn, dat een gezamenlijke hoeveelheid betekent. De goede oplossing vind je op bladzijde 30.





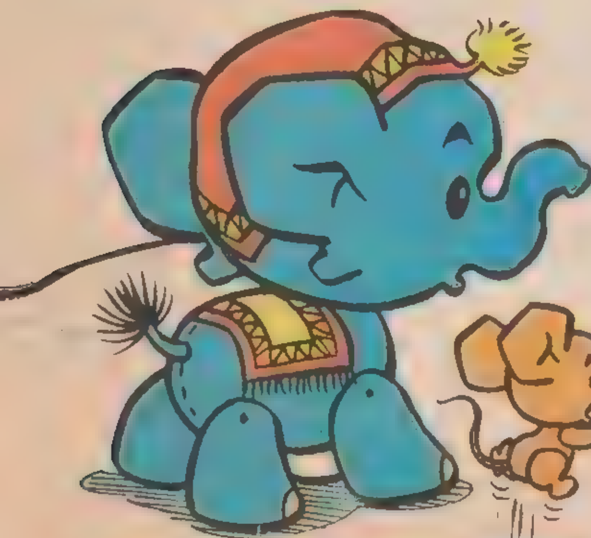



SPOREN IN DE SNEEUW

Als Trompie en Piep in het bos lopen te wandelen, zien zij plotseling verse sporen in de sneeuw. Piep schrikt zich een hoedje en Trompie kijkt doodsbenauwd..... VAN WIE ZIJN DIE SPOREN??

Is er ECHT reden om bang te zijn?

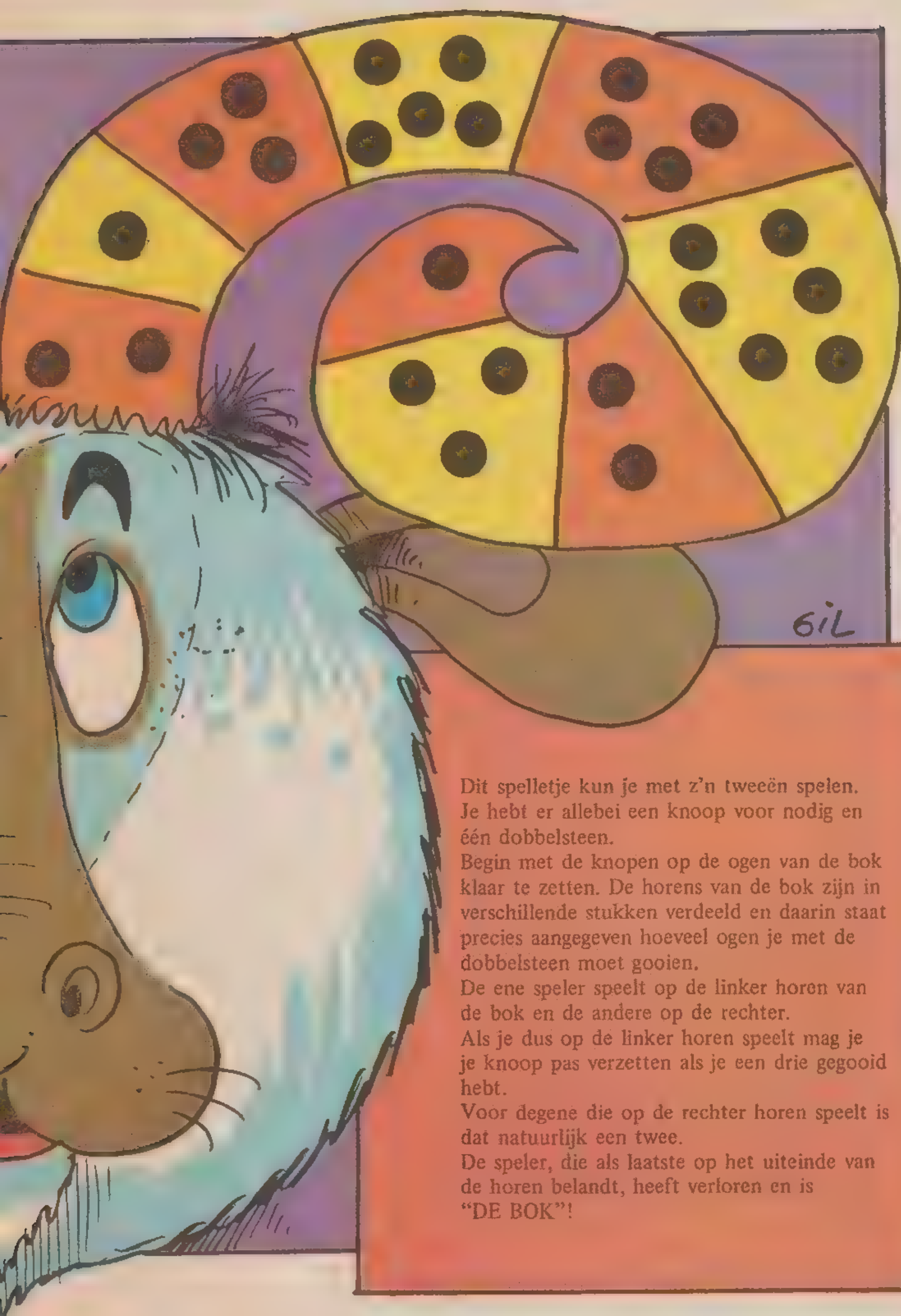
De juiste oplossing vind je op bladzijde 30.







WIE IS DE BOK?



Dit spelletje kun je met z'n tweeën spelen. Je hebt er allebei een knoop voor nodig en één dobbelsteen.
Begin met de knopen op de ogen van de bok klaar te zetten. De horens van de bok zijn in verschillende stukken verdeeld en daarin staat precies aangegeven hoeveel ogen je met de dobbelsteen moet gooien.
De ene speler speelt op de linker horen van de bok en de andere op de rechter.
Als je dus op de linker horen speelt mag je je knoop pas verzetten als je een drie gegooid hebt.
Voor degene die op de rechter horen speelt is dat natuurlijk een twee.
De speler, die als laatste op het uiteinde van de horen belandt, heeft verloren en is "DE BOK"!

KOKO, HET JUNGLE-AAPJE

Op een dag zet een artiest zijn schildersezel op in de jungle, waar Koko woont...

Ik ben blij dat ik zo'n fijn model als die giraf gevonden heb! Zo...nu daar nog 'n likje verf.....

OH.... wat kun jij goed schilderen, zeg!

Maar de giraf staat al ZO lang model, dat hij nu eindelijk wel 's wil zien wat de schilder nu precies van hem gemaakt heeft......

NIET DOEN! Je vernielt mijn hele MEESTERWERK! OOOOHH!

MOMPEL! MOMPEL...... MOMPEL!

Wat gòed! Dat schilderij lijkt als twee druppels water op je! HA-HA!


MOMPEL...... MOMPEL! KNAUW! ---- KNAUW MOMPEL!
OHHO!
Zeg, meneer de schilder.....hij vindt óók dat 't schilderij op deze manier nog VEEL BETER lijkt!


OOHH! Ik had ZO gehoopt dat het 'n MEESTERWERKJE zou worden...! En nou heeft-ie m'n hele schilderij VERPEST!


Hou jij m'n verf maar, hoor....en m'n penselen mag je ook hebben. Ik heb genoèg van schilderen! Bah.....BAH!
Oh, DANK JE WEL! Je lijkt 't kerstmannetje wel, zeg! Die geeft ook altijd cadeautjes weg! Tjee, 'n ECHTE schildersdoos!!


Dág! Voorzichtig met 't schilderij, hè? (Gek beest..... hij praat alleen maar als er geen mensen bij zijn!)
Dág, Koko.... tot ziens!



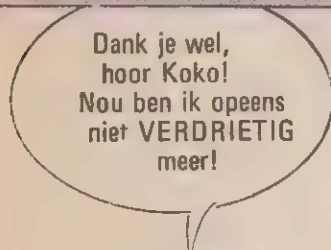


Niet dat ik 't èrg vind, hoor.... maar màg ik misschien weten waarom je mijn SLURF 'n KLEUR–TJE geeft?

Dat vertel ik je pas als ik helemaal klàár ben, grote vriend van me!

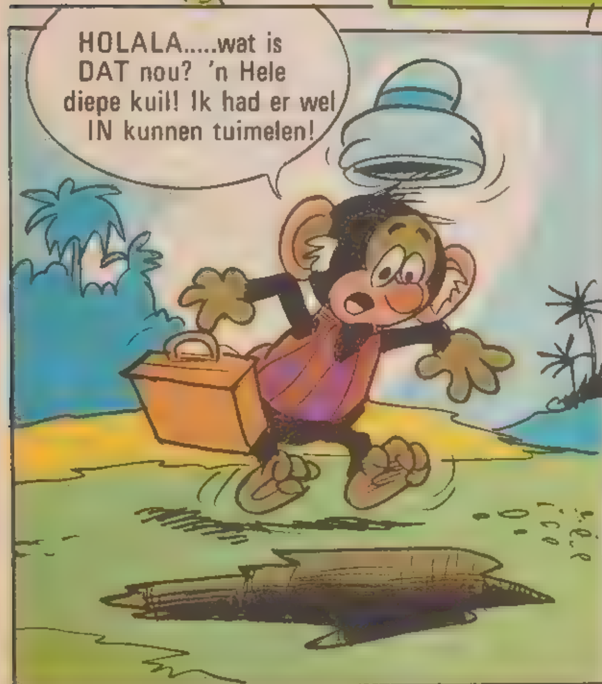
Gekke Koko! Jij prakkizeert ook altijd van alles, hè?


Kijk eens, Sam! Tegen die SLURF-SLANG kun je net zoveel praten als je maar wilt!
Oh, wat leuk, Koko!
Maar dat is OLIFANTAS–TISCH! Wie had ooit gedacht dat ik nog 's een pratende slangen-slurf zou hebben! HA–HA!


Dank je wel, hoor Koko! Nou ben ik opeens niet VERDRIETIG meer!

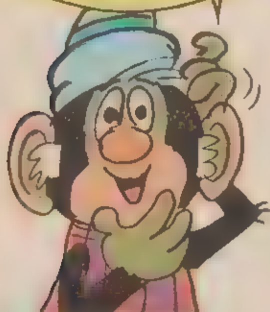



Wat zou ik nog méér met mijn nieuwe schildersdoos kun-nen doen...?


HOLALA.....wat is DAT nou? 'n Hele diepe kuil! Ik had er wel IN kunnen tuimelen!


Alle apestaarten nog 's toe....daar heb je die vervelende ape-vanger ook weer!




's Even denken.... Ik wil een grapje met 'm uithalen ...! Zou ik iets kunnen schilderen of zo....?

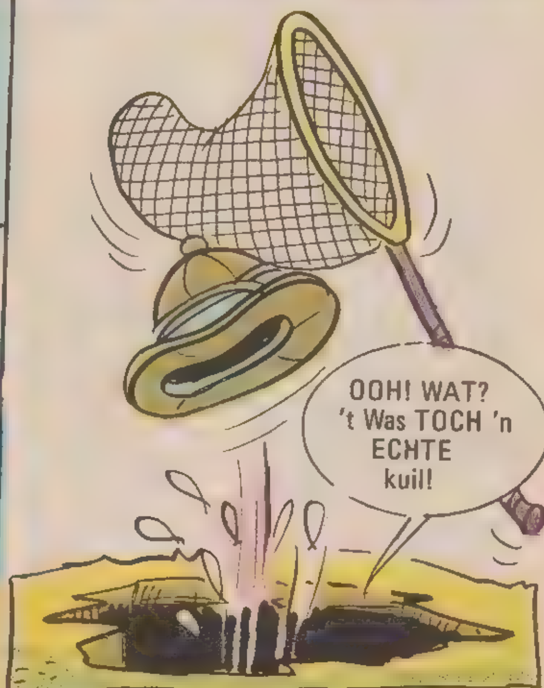

HA-HA! Ik weet 't al! Ik ga iets op de grond schilderen, waardoor 't nèt lijkt alsof er nòg een kuil zit!

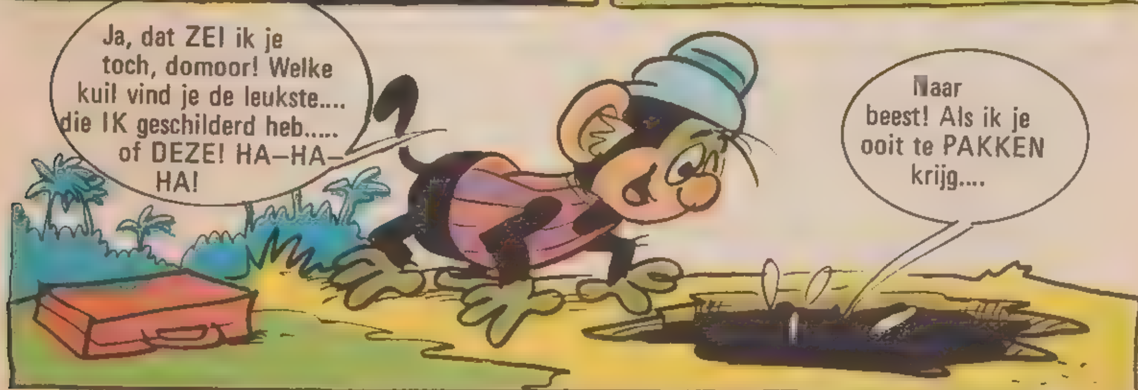

Zo....die kuil lijkt me nou wel groot genoeg. Ik ben benieuwd... Zou hij me al gezièn hebben...?
Wie zullen we dáár nou hebben? Die vervelende AAP weer! Wat doet-ie? 't Lijkt wel alsof hij aan 't schilderen is op de GROND!


Nou HEB ik je, Koko! En probeer maar niet weg te lopen, want dat lukt je tòch niet!
HALLO, meneer de ape-vanger! Voorzichtig, hoor....want er zitten hier twee HELE diepe kuilen in de grond!
5


MIJ neem je er niet zo makkelijk tussen! Ik zag heus wel dat je die dingen op de grond geschilderd hebt! Ik loop er zó overheen.... KIJK MAAR!
PAS TOCH OP.... dadelijk val je er nog IN! HIE-HIE-HIE!

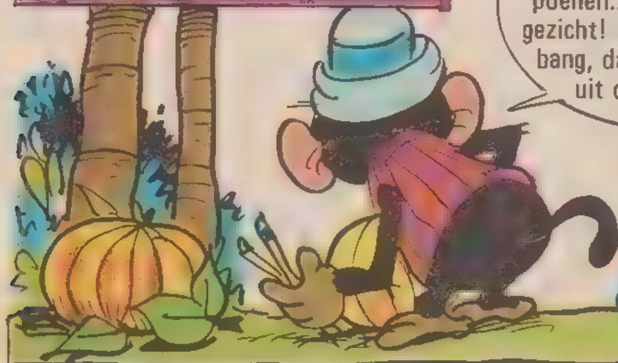

Oh, nee! Zo dom ben ik nou ook weer niet! Je kan me nog méér vertellen, ondeugende aap!


OOH! WAT? 't Was TOCH 'n ECHTE kuil!


Ja, dat ZEI ik je toch, domoor! Welke kuil vind je de leukste.... die IK geschilderd heb..... of DEZE! HA-HA-HA!
Naar beest! Als ik je ooit te PAKKEN krijg....


HIE-HIE!
Ja, ja.... làch maar! Maar als ik er straks uit ben, ben je nog niet gelukkig!


Ik moet iets zien te bedenken waardoor hij daar nog een poosje blijft zitten....zodat ik de kans krijg om veilig weg te komen!


Nou, daar weet Koko wel raad op...!
Ik schilder gewoon 'n gezicht op deze pompoenen....een beetje BOOS gezicht! Dan wordt-ie ZO bang, dat-ie er vast niet uit durft komen!


Ziezo....dat was dat! En nu moet ik maken dat ik wegkom!
OOOHH! Ik wou dat die nare kanniba-len maar eens weggingen, dan kon ik tenminste uit deze kuil kruipen!
TOT ZIENS!

VOOR WIE IS DIT EENDJE ZO BANG?

Arm, arm eendje! Hij is doodsbang voor het dier dat voor hem staat. Trek een lijntje van 1 naar 2, 2 naar 3, enz. tot en met 39. Dan kun je zien voor wie het eendje zo bang is!



BOB HEINZ:

Bietel

SLIMME CÉSAR



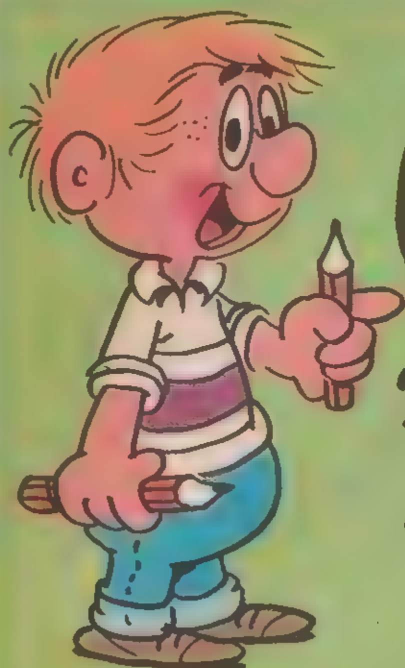








EINDE

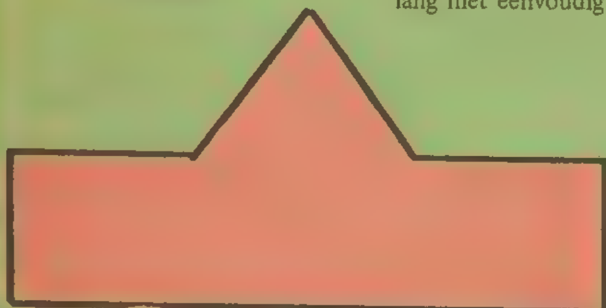




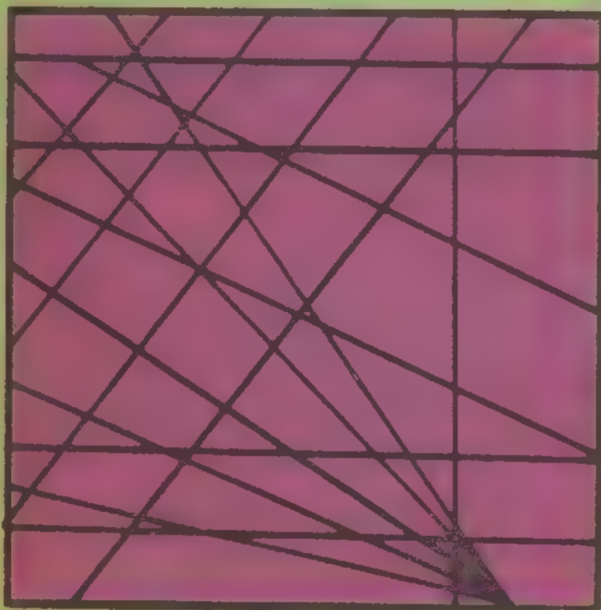
Teken cirkels en vierkanten

Neem in allebei je handen een potlood en pröbeer met je ene hand een cirkel te tekenen en met je andere een vierkantje. Je zult merken dat dat lang niet eenvoudig is.

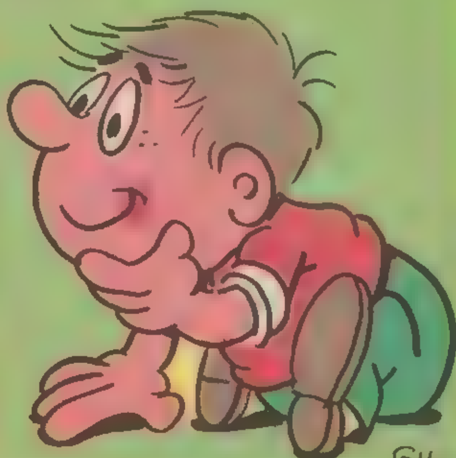




ZOEKPLAATJE



In de lijnen-tekening, die hiernaast staat afgebeeld, is twee maal de gele afbeelding te vinden, die hier vlak boven staat. Kijk maar goed. De juiste oplossing vind je op bladzijde 30.



Bietelklub

Op deze bladzijde zijn jullie zèlf aan het woord. Een verhaaltje, een rebus, een tekening....of een sprookje, dat je zelf hebt bedacht.....stuur het in naar BIETEL, p/a Uitgeversmaatschappij CLASSICS NEDE[redacted]LAND, Energiestraat 29, te Naarden. Hij zal er dan voor zorgen dat jouw bijdrage de volgende keer op deze bladzijde staat.
En nu maar gauw aan de slag, allemaal....want Bietel is verschrikkelijk nieuwsgierig naar wat jullie allemaal gaan bedenken!

Mijn verhaaltje

Een dikke laag sneeuw ligt op de grond
En warm zit mijn muts van bont!
Ik pak mijn slee en ga fijn spelen
Ik hoef me nu niet te vervelen!
Sneeuwballen gooien, schaatsen rijden
En vaak ook 'n baantje glijden.
Als 't 's avonds donker wordt,
Krijg ik erwtensoep op m'n bord.
Dan is 't uit met alle pret,
En moet ik een-twee-drie naar bed!

Mijn tekening

Van Dorothé van Ampting uit Zeddam (10 jaar) en van Kenneth Fares uit Gouda (7 jaar) gleed er een prachtige tekening in de brievenbus.
Beide tekeningen waren helaas een beetje [redacted] groot om op deze bladzijde af te drukken, maar ze hebben een mooi plaatsje gekregen op de speciale tekeningen-wand van Bietel!
Hartelijk dank, hoor Dorothé en Kenneth!

BRIEVEN

Als je graag met iemand wilt corresponderen schrijf Bietel dan even een briefje. Je aanvraag voor een correspondentie-vriendje of - vriendinnetje plaatst hij dan op deze bladzijde.

IN DE DIERENTUIN

Als ik in de dierentuin ben, [redacted] ik altijd eerst bij de leeuwen kijken. Dat vind ik toch zulke mooie beesten, schreef Jos Donkersloot.
En om je te plezieren heeft Bietel speciaal voor jou een plaatje van 'n leeuw op deze bladzijde afgedrukt.
Knip 'm maar uit en hang 'm boven je bed, dan kun je er elke dag naar kijken!



Bob Heinz:

Bietel

DE WEDDENSCHAP











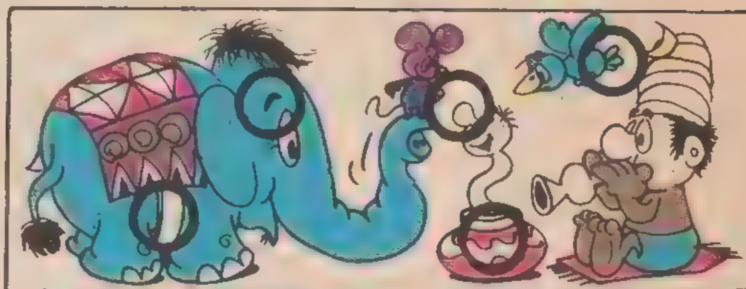
OPLOSSINGEN

ZOEK DE FOUTEN - bladz.10
De vijf dingen, die op de onderste tekening misten, zijn met een cirkeltje aangegeven.

TEL DE CIRKELS - bladz.10
Er zijn VIER cirkels.

VISSEN–PUZZEL - bladz.14
Op deze manier moet je de stukjes neerleggen om één groot vierkant te krijgen.*(zie rechts onder)*

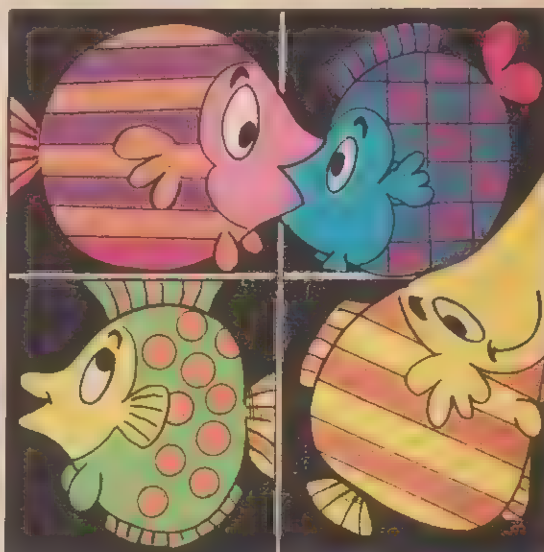
SPOREN IN DE SNEEUW
De sporen zijn van een haas.

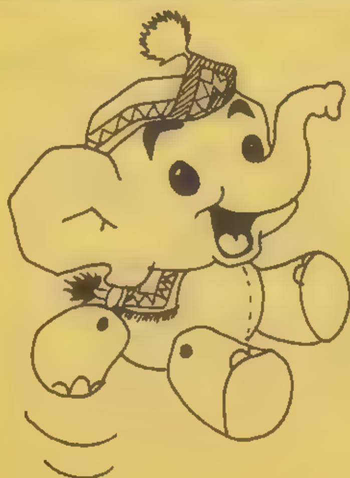


Hallo, hier is TROMPIE - bladz.15
REBUS
Aap – Lollie – Lei – Egel – Speen.
De eerste letters vormen het woord ALLES.

ZOEKPLAATJE - bladz.27
In het zwart vind je hier links onder tweemaal de afbeelding, die je moest zoeken!





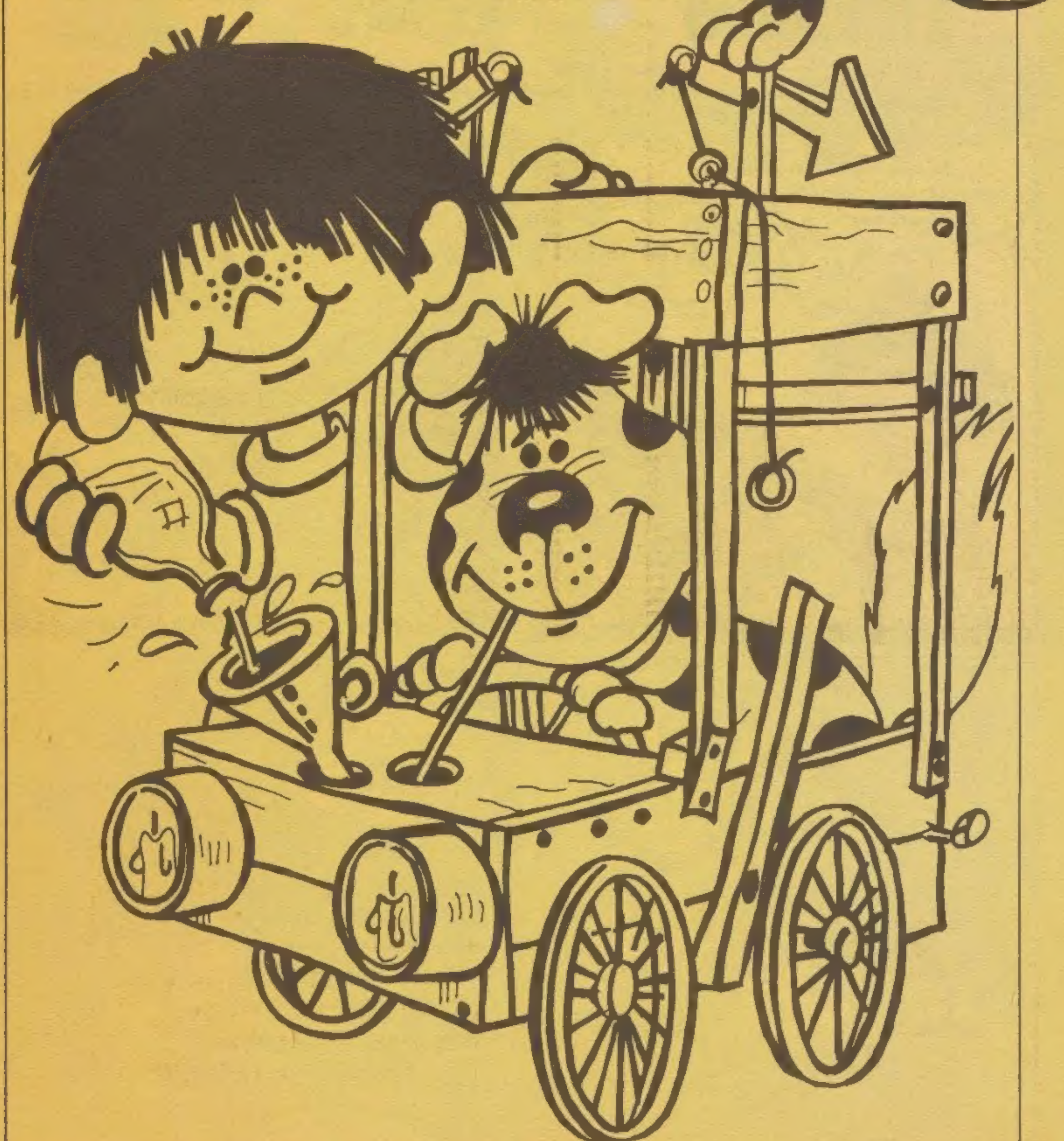


HALLO, ALLEMAAL!

Ik heet TROMPIE. En ik ben het leukste olifantje van de hele wereld. Weet je wel dat ik zelf ook 'n eigen boekje heb? Elke maand komen er nieuwe avonturen over MIJ en M'N VRIENDJES uit. Het leukste boekje van de hele wereld! Echt waar!

Groetjes van TROMPIE

OM ZELF TE KLEUREN



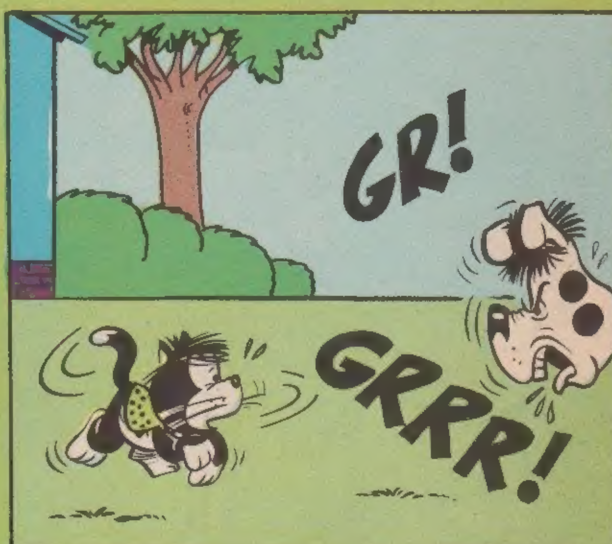
BOB HEINX:

Bietel

GOEDE VRIENDEN











EINDE

SHERIFF CLASSICS



DE SLANGEN-WEDSTRIJD

Ga met je vriendje of vriendinnetje 's een wedstrijd houden met twee slangen.....
Allereerst knip je de slangen netjes langs de lijnen uit en zet ze in elkaar zoals op het voorbeeld is aangegeven.
Ziezo....nu kan de wedstrijd beginnen!

Zet de slangen op de rand van de tafel en ga er zelf achter staan.
Degene, die nu zijn slang het eerste naar het andere einde van de tafel kan blazen, heeft gewonnen.
Maar voorzichtig.....want als de slang omvalt moet je van voren af aan beginnen!

